

TOURISTISCHE AUFWERTUNG DER AUSGRABUNGSSTÄTTE SARMIZEGETUSA REGIA

Claudiu Silvestru*

Stichwörter: dakische Ausgrabungsstätte, Inszenierung, Kommunikation, Kulturtourismus, naturbelassene Landschaft, Sarmizegetusa Regia

Zusammenfassung: Auf einer übergeordneten Ebene deutet das Projekt zur Aufwertung und Verwertung der Ausgrabungsstätte *Sarmizegetusa Regia* touristische Entwicklungswege an, bei denen das bestehende Wechselspiel zwischen naturbelassener Landschaft, archäologische Funde und vorhandene rurale (Infra-)Strukturen nicht als mühsam und unwirtschaftlich zu überwindende Hürde, sondern als Vorteil und Potenzial zu verstehen ist. Durch dieses Projekt wird beispielhaft gezeigt, was für eine Rolle die Architektur in der Inszenierung und Kommunikation vom Baukulturgut, in der Ansicht des Verfassers, spielen kann; weiters werden die Mechanismen verdeutlicht und ausgenutzt, durch denen die Mystik eines Ortes - in diesem Fall des Waldes - zum einen die wachsende Zielgruppe dieser Art von *Less-is-More*-Tourismus anspricht/anzieht und zum anderen die Aufnahme und die Verinnerlichung von kulturhistorischen Informationen unterstützt.

Rezumat: Articolul de față descrie un proiect de punere în valoare și amenajare turistică a sitului arheologic de la Sarmizegetusa Regia. Obiectivele intervenției se bazează pe starea actuală inacceptabilă a siturilor dacice din Munții Orăștiei și pe premiza înființării rezervației arheologice cu statut special *Dacia* pe teritoriul parcului natural *Grădiștea Muncelului - Ciclovina*, conform proiectului de lege înaintat de prefectura Hunedoara la sfârșitul anului 2007. Reaparitia problematicii sitului de la Sarmizegetusa Regia în actualitatea politică în anul 2011 - datorită începerii construcției unei parcuri neautorizate la poarta cetății - subliniază necesitatea acestei legi, care ar ridica pe același plan cercetarea arheologică și valorificarea patrimoniului construit cu conservarea ecosistemului și a structurilor rurale.

Proiectul propune la nivel macro, printr-un concept de *parc tematic*, relaționarea mediului natural cu structurile rurale existente și cu siturile arheologice. Analiza mecanismelor arhitecturii, în calitatea sa de culisă a escapismului, se bazează pe conceptul de *heteropie* al lui Michel Foucault și arată modul aproape natural prin care caracterul locului - sinteza dintre natural, rural și cultural-istoric - susține tendința de evadare. Pădurea reprezintă o posibilitate de refugiu din cotidian și, în același timp, un loc magic și atemporal în care vizitatorul își poate raporta prezentul la trecut. Peisajul natural, condițiile incomode de trafic și lipsa infrastructurii adecvate turismului de masă sunt considerate un potențial motor al dezvoltării, nu un impediment. Simbioza firească a structurilor rurale cu ambientul natural, care mai poate fi întâlnită în Munții Orăștiei, reprezintă un important avantaj cultural-turistic și economic al locului, susținând tendința escapistă și dorința simulării *paradisului pierdut*, specifice parcului tematic natural.

Intervenția arhitecturală propriu-zisă se limitează la situl *Sarmizegetusa Regia*, având ca obiective pe de o parte punerea în scenă a contextului istoric și ilustrarea relației dintre elementele de arhitectură dacică, pe de altă parte crearea unei infrastructuri adecvate pentru tabăra arheologică de la Sarmizegetusa Regia. Cele trei pavilioane propuse de proiect au fost inserate cu scopul de a structura cronologic vestigiile arheologice și de a direcționa vizitatorul. Ele răspund prin formă și conținut caracteristicilor arhitecturii istorice și ale mediului natural, completându-le, accentuându-le sau diminuându-le în același timp prezența. Vizitatorul este purtat într-un spațiu care provine din antichitate, dar care se raportează prin *povestire la timpul său*. El poate identifica, datorită scenografiei, imagini individuale și poate percepe, totodată, întregul ca fiind *showroom*-ul unor realități istorice.

1. *Pavilionul de acces* este subordonat arhitecturii antice, negând chiar prezența zidului vestic roman, pentru a ghida vizitatorul spre cetatea dacică. Volumul nu constituie un element independent și o poartă către parcul arheologic, ci încearcă să valorifice și să intensifice potențialul scenografic al topografiei.

2. *Pavilionul expozițional* urmează linia zidului sudic inițial, dărâmat după cucerirea romană, comunicând vizitatorului dimensiunea cetății dacice și amploarea dezvoltării ulterioare. Forma pavilionului este o aluzie la tehnica de zidărie *murus dacicus*. Căile de acces înguste localizate în axa *zidului* sporesc atmosfera de *explorare* și susțin perceperea pavilionului ca limită impenetrabilă.

3. Cel de-al treilea pavilion adăpostește *bistroul și tabăra arheologică*. Volumul marchează direcția *Cardo* și ghidează perpendicular spre intrarea în cetatea romană, subordonându-i-se acesteia însă prin relația sa cu topografia. Drumul spre cetate trece pe deasupra taberei arheologice, oferindu-i vizitatorului posibilitatea de a arunca o privire în spatele culisei.

Proiectul constituie doar un prim fragment în dezvoltarea parcului natural și a sitului capitalei dacice. Prin concept și prin intervenția propusă s-a urmărit pe de-o parte determinarea mecanismelor prin care escapismul susține preluarea și asimilarea de informație cultural-istorică și pe de altă parte exemplificarea rolului pe care îl poate juca arhitectura în comunicarea patrimoniului construit, prin susținerea unei scenografii cu efect identificator.

* Doktorand, Technische Universität Wien.